

14.10.
2018 **Chamberwahlen
zu Lëtzebuerg**

Thema Parlamentswahlen in der Schule

AKTIVITÄTEN

- **Rund um die Chamber**
- **Wahlen – wie geht das?**
- **Was habe ich zu sagen?**
- **Die Chamber macht Gesetze**

Kinder sind die wahlberechtigten Erwachsenen und Politiker der Zukunft, deshalb sollte ihr Interesse an unserer Gesellschaft und Politik früh geweckt werden.

In vielen Schulen sind Wahllokale eingerichtet. So können Kinder vor Ort erfahren, wie eine Wahl abläuft.

Daneben bietet das vorliegende Material Ideen, wie man die Aufgaben des Parlaments in der Klasse besprechen kann. Vor allem sollen die Kinder die Möglichkeit bekommen, ihre Ideen zu diskutieren und an die Politik zu richten.

Die verschiedenen Vorschläge können einzeln oder komplementär zueinander eingesetzt werden.



Zentrum für politisches Bildung - info@zpb.lu - 24 77 52 71

1. RUND UM DIE CHAMBER

Bilder und Begriffe

Klassenstufe: ab Cycle 2

Dauer: 1 -2 Unterrichtsstunden

Damit Kinder eine Vorstellung bekommen, worum es im Parlament geht, brauchen sie einerseits Bilder, die den Ort, die Menschen und die Abläufe zeigen und andererseits Wörter mit denen sie ebendiese benennen können.

ABLAUF

Die **Begriffsliste** sollte dem sprachlichen Niveau der Kinder angepasst werden. Sie kann beliebig erweitert, beziehungsweise gekürzt werden. Die Wörter in den verschiedenen Sprachen sowie die Begriffserklärungen können ausgeschnitten und als Puzzle wieder zusammengefügt werden. Die angegebenen Erklärungen können durch von den Kindern gegebene oder recherchierte ersetzt werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die Kinder die Begriffe den Bildern zufügen.

Die **Bilder** können entweder projiziert oder ausgedruckt gezeigt werden. Es bietet sich an, die Bilder zu laminieren und im Saal zu verteilen. Dann kann man von einer Darstellung zur nächsten gehen und sie besprechen. Die Kinder beschreiben, was sie darauf sehen und diskutieren Sinn und Zweck des auf den Bildern Dargestellten.

↓ RUND UM DIE CHAMBER - BEGRIFFE (BEISPIELE)

Die vollständigen Begriffslisten sind auf Deutsch, Luxemburgisch, Französisch und Englisch auf www.zpb.lu verfügbar. Die portugiesischen Begriffe sind ebenfalls eingefügt.

BEGRIFF (LU)	ERKLÄRUNG	
Kommissioun	Deputéiert diskutéieren hei d'Gesetzesvirschléi an änneren/ verbesseren des Texter ém.	DE: Ausschuss FR: commission EN: committee PO: comissão
Kontroll vun der Regierung	Deputéiert stellen de Minister/-innen Froen, op déi si änt-were müssen. D'Chamber stellt de Ministeren/-innen Suen zur Verfügung andeem si iwwert de Staatsbudget entscheet.	DE: Kontrolle der Regierung FR: contrôle du gouvernement EN: control of the government PO: controle do governo
Parlament	D'Wuert kennt vum franséischen „parler“. An der Chamber versammele sech alleguer Deputéiert. Des Vertrieder vum Vollek stëmmen iwwert Gesetzer of a beschäftegen sech mat wichtegen Themen.	DE: Parlament FR: parlement EN: parliament PO: parlamento

↓ RUND UM DIE CHAMBER - BILDER

Die Bilder sind in hoher Auflösung auf www.zpb.lu verfügbar.

Abb. 1:
Die Chambre des Députés
(Außenansicht)



Abb. 2:
Die Chambre des Députés
(Innenansicht mit Plenarsaal)



Abb. 3:
Glocke des/der
Parlamentsräsidenten/-in



Abb. 4:
Vereidigung einer Ab-
geordneten (hier: Claudine
Konsbrück)



Abb. 9:
Eine Wahlkabine



Abb. 10:
Eine Wahlurne



Abb. 11:
Sitze der Minister/-innen in
der Chambre des Députés



Abb. 12:
Zuschauer- und Pressetribüne



Abb. 5:
Ein fiktiver Wahlzettel



Abb. 6:
Demonstration vor der
Chambre des Députés



Abb. 7:
Eine Abstimmung unter
Kindern



Abb. 8:
Der Wahlvorgang in
einer Schulkasse



Abb. 13:
Menschen, die mitein-
ander diskutieren



Abb. 14:
Kinder besichtigen die
Chambre des Députés

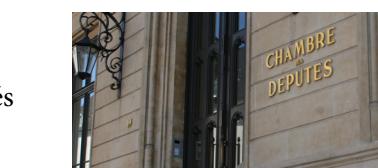


Abb. 15:
Namensschild der
Chambre des Députés

2. WAHLEN – WIE GEHT DAS?

DER WAHLABLAUF

Klassenstufe: ab Cycle 3

Dauer: 2 -6 Unterrichtsstunden

In diesem Vorschlag können u.a. die Aspekte Wahlablauf, Wahlprinzipien und Wahlkampf besprochen werden.

HINWEIS

Man sollte im Vorfeld mit der Gemeinde abklären, dass Wahlurne und Wahlkabinen stehen bleiben. So wird Politik sprichwörtlich „zum Anfassen“. Wahlbenachrichtigung, Musterwahlzettel, Flyer und Broschüren der Parteien können ebenfalls als Anschauungsmaterial dienen.

TEIL 1: WAS PASSIERT IM WAHLBÜRO?

ABLAUF

Die Lehrkraft führt die Schüler/-innen durch das Wahlbüro, gibt Erklärungen und stellt Fragen.

Ein Fokus der Erklärungen könnte auf den **Wahlprinzipien** liegen:

- **Allgemeines Wahlrecht**
Jeder darf – unter bestimmten Voraussetzungen, aber unabhängig von Bildung, Geschlecht, Sprache, Einkommen, Konfession, Beruf, ... wählen.
- **Gleiches Wahlrecht**
Jede Stimme zählt gleich viel. Es gilt „one person – one vote“ im Gegensatz zur Vergangenheit, wo derjenige, der mehr Steuern zahlte, auch mehr Stimmen abgeben konnte.
- **Freies Wahlrecht**
Niemand darf in seiner Wahl beeinflusst werden. Die Stimmabgabe muss frei sein von Zwang und Druck.
- **Geheimes Wahlrecht**
Das geheime Wahlrecht hängt mit dem vorhergehenden Prinzip zusammen. Es muss sichergestellt sein, dass niemand die Wahlentscheidung erkennen kann.

MÖGLICHE FRAGEN

Zum Vorgang:

- Was passiert hinter den Vorhängen? Warum sind die Vorhänge geschlossen?
- Wer darf hinter den Vorhang? Warum muss man alleine in die Kabine?
- Weshalb ist die Urne abgeschlossen?
- Wie sieht der Stimmzettel aus? Wie füllt man ihn aus? Warum darf man seinen Namen nicht draufschreiben?
- Wer darf wählen?
- Wer darf nicht wählen?

Zum Sinn und Zweck von Wahlen:

- Warum wird gewählt?
- Wer wird gewählt?
- Was tun die Leute, die gewählt wurden?

TEIL 2: WIR WÄHLEN

Nach dem Gang durch das Wahlbüro und den entsprechenden Erläuterungen wird ein Wahlprozess simuliert. Die Kinder „erleben“ eine Wahl vom Ankreuzen übers Auszählen bis hin zur Mehrheitsfindung.

Da reale Kandidaten/-innen den Schüler/-innen wahrscheinlich eher unbekannt sind, wählen sie hier bekannte Comic- und Serienfiguren.

VORBEREITUNG

So viele „Rat der Helden“-Wahlzettel kopieren, wie Kinder, die mitmachen + 5 für Fehlversuche.

↓ RAT DER HELDEN-WAHLZETTEL

ABLAUF

Wählen

Nach der Einführung bekommen die Schüler/-innen die Gelegenheit selbst zu wählen. Sie sollen sich für Heldencharaktere entscheiden. Hier kann man kurz auf das Thema Wahlkampf eingehen.

Anschließend wird auf die verschiedenen Wahlmöglichkeiten eingegangen:

- Listenwahl: Ankreuzen des Kreises oberhalb der Liste. Jede(r) Kandidat/-in bekommt 1 Stimme.
- Panaschieren: Abgabe von 1 oder 2 Stimmen pro Kandidat/-in auf verschiedenen Listen.
- Kumulieren: Abgabe von 1 oder 2 Stimmen pro Kandidat auf einer Liste.

Auszählen

Einige Schüler/-innen übernehmen die Rolle der Wahlhelfer/-innen. Die anderen können Wahlbeobachter/-in sein. Die Wahlhelfer/-innen zählen die Stimmen aus. An der Tafel kann veranschaulicht werden, welche Kandidaten/-innen und welche Gruppe (Partei) die meisten Stimmen bekommen haben.

Anschließend kann diskutiert werden, wer den Vorsitz im „Rat der Helden“ haben wird. Um die sogenannten „Oberhelden“ stellen zu können, sind auch Zusammenschlüsse möglich (d.h. eine Mehrheit von mindestens 5 von 9 Sitzen). Dabei können die Begriffe: Mehrheit, Minderheit, Parlament, Regierung, Minister/-in, Premierminister/-in („Oberhelden“), sowie Koalition und Opposition aufgegriffen werden.

Es ist der Lehrkraft überlassen, ob sie die tatsächlichen Begriffe benutzt oder bei der Terminologie der „Helden“ bleibt und erst im Nachhinein die richtigen Bezeichnungen benutzt.

MÖGLICHE FRAGEN

Zur Entscheidungsfindung:

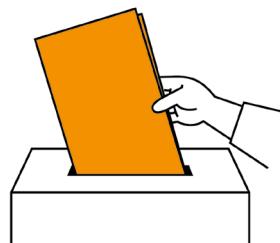
- Wie wählt man die passenden Kandidaten/-innen? (Kriterien wie Sympathie, Kompetenz, Erfahrung, u.s.w. aber auch Geschlechterprinzipien können hier thematisiert werden)

Zum Vorgang:

- Wie wird angekreuzt? Worauf muss man aufpassen?
- Warum muss das Blatt in einer bestimmten Weise gefaltet werden?

Zur Mehrheitsfindung:

- Gibt es eine Gruppe/Partei, die die absolute Mehrheit hat?
- Welche Zusammenschlüsse wären möglich?
- Wie könnte man sich einig werden?
- Welche Leute könnten Oberhelden / Minister / Regierungsmitglieder werden?



BUCHTIPP



Das Buch und das weiterführende Material sind in der ZpB-Bibliothek (www.a-z.lu) erhältlich.

Baltscheit, Martin. (2011). Ich bin für mich. Weinheim: Beltz & Gelberg.

Alle vier Jahre wählen die Tiere ihren König. Der Löwe liebt Wahlen, denn stets stimmen alle für ihn. Diesmal aber ist es anders: „Du brauchst einen Gegenkandidaten, sonst ergibt eine Wahl doch keinen Sinn!“, meint die Maus. So kommt es zum Wahlkampf.

Das Buch bietet gute Möglichkeiten, das Thema Wahlen in verschiedenen Fächern zu bearbeiten. Ideen und Materialien zum Einsatz des Bilderbuches in der Grundschule bieten folgende Titel:

- Pöhlker, Kerstin und Steinert-Kehr, Kerstin. (2012). *Ich bin für mich von Martin Baltscheit und Christine Schwarz: Ideen und Materialien zum Einsatz des Bilderbuchs in der Grundschule (Klassenstufe 3–4, mit Kopiervorlagen)*. Weinheim: Beltz&Gelberg. ↴ <https://tinyurl.com/y8v9d743>
- Lohr, Nicole und Schmeiler, Jutta. (2018) *Literaturprojekt zu Ich bin für mich* Kempen: BVK Buch Verlag.

3. DIE CHAMBER MACHT GESETZE

Klassenstufe: ab Cycle 2

Dauer: 1-6 Unterrichtsstunden

Hier stehen nicht die Wahlen, sondern eine der Hauptaufgaben des Parlaments im Fokus: die Gesetzgebung. Ausgangspunkt für die Unterrichtseinheiten bietet der Film [Vun der Spillplaz zum Gesetz – e Film vu Kanner fir Kanner](#), der im Sommer 2018 in Wiltz in Zusammenarbeit mit dem Kannerbureau Wooltz entstand.

Er bietet einen vereinfachten Überblick über den legislativen Prozess und verdeutlicht vor allem, dass vor jedem Gesetz eine Idee, beziehungsweise ein Verbesserungsbedürfnis steht.

TEIL 1: VON DER IDEE ZUM GESETZ

ABLAUF

Den Film [Vun der Spillplaz zum Gesetz – e Film vu Kanner fir Kanner](#) ansehen (Dauer: 6'40").



MÖGLICHE FRAGEN

- Was ist ein Gesetz?
- Warum brauchen wir Gesetze?
- Welche Beispiele von Regeln werden genannt?
- Wo werden die Gesetze gemacht?
- Wie nennt man die Leute, die die Gesetze machen?
- Wie entsteht das Spielplatzgesetz? Hierzu gibt es **Arbeitsblatt**, das die einzelnen Etappen mit den entsprechenden Szenen aus dem Film zeigt.

↳ WIE ENSTEHT DAS SPIELPLATZGESETZ?

Die am Schluss des Films genannten Fragen „Welche Gesetze kennst Du?“ und „Welches Gesetz würdest Du gerne einführen?“ können natürlich ebenfalls in der Klasse gestellt werden. Die Frage nach dem eigenen Gesetzesentwurf ist denn auch Objekt des zweiten Teils.

TEIL 2: EIN GESETZ ENTWERFEN

Die Kinder sollen darüber nachdenken, welches Gesetz sie einführen werden. Dabei steht nicht so sehr das fertige Produkt, sondern eher die Überlegungen beim Prozess im Vordergrund.

ABLAUF

Zuerst überlegt sich jeder für sich, was er gerne verändern würde und schreibt seine Ideen auf. Dann setzen sich die Kinder in Gruppen zu Dritt oder Vier zusammen und einigen sich darauf, welche Idee sie in ein Gesetz umschreiben wollen. Jeder muss mit der Idee einverstanden sein.

Danach besprechen sie die folgenden Fragen. Sie können auch das **Arbeitsblatt „Unser Gesetz“** ausfüllen.

↳ **UNSER GESETZ**

1. Worum geht es in eurem Gesetz? Gebt eurem Gesetz einen Titel.
2. Was wollt ihr verändern?
3. Warum wollt ihr das verändern?
4. Für wen gilt das Gesetz? Gibt es einen Fall, in dem euer Gesetz nicht gelten kann?
5. Was passiert, wen jemand dagegen verstößt?
6. Welcher Minister /Welche Ministerin muss das Gesetz unterschreiben? (Umwelt, Gesundheit, Bildung, ...)



ASPEKTE, DIE BESPROCHEN WERDEN KÖNNEN

Es gibt verschiedene Gesetze:

- Manche Gesetze schützen. So werden zum Beispiel Kinder in Luxemburg davor geschützt, dass sie von Erwachsenen zur Arbeit missbraucht werden.
- Manche Gesetze verpflichten. Jedes Kind muss in Luxemburg zum Beispiel zur Schule gehen. So soll sichergestellt werden, dass Kinder Zugang zu Bildung haben.
- Gesetze geben Rechte. Verschiedene Gesetze gewähren Familien Recht auf staatliche Beihilfen.
- Gesetze verbieten. Es ist zum Beispiel verboten, einfach überall Müll hinzuwirfen. So soll die Natur bewahrt und für eine saubere Umwelt gesorgt werden. Verstößt man gegen solche Gesetze gibt es Strafen (Geldstrafen, gemeinschaftliche Arbeit, ...)

Folgende Überlegungen sollte man berücksichtigen:

- Das Gesetz muss realisierbar sein. Man kann zum Beispiel nicht einfach alle Autos verbieten, damit die Luft sauberer wird.
- Das Gesetz muss der Allgemeinheit nutzen und niemanden benachteiligen. Es darf zum Beispiel nicht bestimmen, dass nur noch Leute mit schwarzen Haaren ins Kino dürfen.
- Das Gesetz sollte eine realistische Chance haben, die Unterstützung einer Mehrheit zu bekommen.

4. WAS HABE ICH ZU SAGEN?

BASTEL DÄI POLITIKER/DENG POLITIKERIN

Klassenstufe: ab Cycle 3

Dauer: 6-8 Unterrichtsstunden

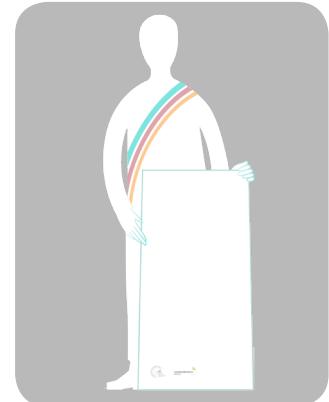
Die Kinder erhalten die Möglichkeit, sich als Bürger/-innen des Landes zu verstehen. Obwohl sie nicht an den Wahlen teilnehmen können, untersuchen und formulieren sie ihre Anliegen an die Politik und treten (bestenfalls) mit den neuen Parlamentariern in Kontakt. Die Wünsche der Schüler/-innen bleiben anhand der Pappfigur sichtbar in der Chamber.

PRAKТИСHE INFORMATIONEN

Die Begegnung in der Chamber ist für Dienstagnachmittag, den **20. November 2018** geplant.

Wenn Sie Interesse daran haben, dass einige Schüler/-innen die Anliegen ihrer Klasse in der Chamber vorstellen, schreiben Sie bitte eine Mail an info@zpb.lu. Weitere Informationen werden in den nächsten Wochen folgen.

Die Pappfiguren sind gratis beim Zentrum fir politesch Bildung erhältlich. Schreiben Sie auch dafür einfach eine Mail an info@zpb.lu.



ABLAUF

Es ist ratsam vor der Beschäftigung mit der Pappfigur, mit den Kindern die Wahlen und den legislativen Prozess behandelt zu haben.

EINHEIT 1

Wie stellen wir uns den Abgeordneten vor?

Die Pappfigur wird vorgestellt, ggf. wird das Treffen in der Chamber besprochen. Die Kinder überlegen in Kleingruppen, wie sie sich ihren Politiker/ihrre Politikerin vorstellen.

Folgende Fragen können dabei helfen:

- Worüber soll sich der Politiker/die Politikerin Gedanken machen?
- Worüber soll er/sie mit andern Politikern sprechen?
- Wo soll er/sie hingehen? Welche Orte besuchen, welche Menschen treffen?
- Was soll er/sie schreiben, arbeiten, bauen, machen?
- Was soll er fühlen? Wie soll er sein? (gut gelaunt, höflich, liebenswert, arrogant, ...)

Anschließend stellen sie die Ergebnisse in der Klasse vor. Elemente, die jeder gut findet, werden notiert.

EINHEIT 2

Der/Die Politiker/-in entsteht

Die Kinder überlegen, wie sie ihre Ideen auf die Figur fixieren. Dazu benötigen sie neben herkömmlichen

Bastelmaterial eventuell noch weitere Accessoires, wie eine alte Kravatte, einen Hut, Halsketten, o.ä. Sie können sich dabei in Gruppen aufteilen, die sich jeweils mit bestimmten Aspekten auseinandersetzen (Kopf, Fuß, Hand...). Die Ideen werden dann auf die Figur geklebt, getheftet oder gestrickt.

EINHEIT 3

Vorbereitung auf das Treffen in der Chamber

Die Rede der Kinder vor den Abgeordneten wird vorbereitet. Am besten schreiben sich die Kinder die Sätze auf. NB: je nach Nachfrage können nicht alle Kinder einer Klasse mit ins Parlament. Dann könnten 2-4 Vertreter/-innen bestimmt werden.

EINHEIT 4

Vorstellung der Papp-Politiker/-innen im Parlament (genauer Ablauf folgt)

- Anreise per Zug oder Bus
- Präsentation der Arbeit der Kinder im Plenarsaal und Austausch mit den Neugewählten
- Feierlicher Abschluss